# MANUAL DE DESARMAMENTO DE BOMBAS

www.keeptalkinggame.com

Versão 1-pt-BR

Código de Verificação: 384

*Bem vindo ao perigoso e desafiador mundo de desarmamento de bombas.*

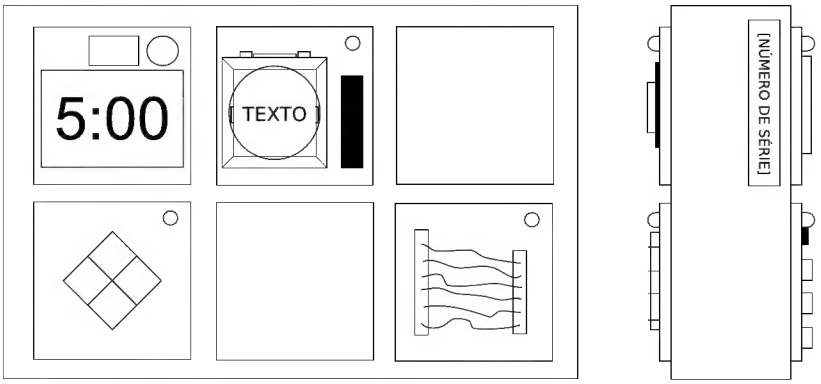
*Estude esse manual cuidadosamente; você é o especialista. Nessas páginas você encontrará tudo o que precisa saber sobre como desarmar até mesmo a mais traiçoeira das bombas.*

*E lembre-se — Uma pequena leitura errada e tudo poderá estar perdido!*

# Desarmando Bombas

Uma bomba irá explodir quando seu contador chegar a 0:00 ou quando muitos erros acontecerem. A única forma de desarmar uma bomba é desarmando todos os seus módulos antes do tempo do contador acabar.

Bomba de Exemplo




Frente Lado

## Módulos

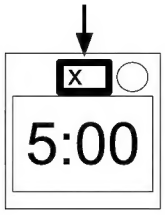
Cada bomba incluirá até 11 módulos que precisam ser desarmados. Cada módulo é discreto e pode ser desarmado em qualquer ordem.

Instruções para desarmar módulos podem ser encontradas na Seção 1. Módulos "carentes" são um caso à parte e são descritos na Seção 2.

## Erros

Quando o Desarmador comete um erro, a bomba irá registrar um erro que será mostrado no indicador acima do cronômetro regressivo. Bombas com um indicador de erros irão explodir após o terceiro erro. O cronômetro irá começar a regredir mais rápido depois que um erro for registrado.

Indicador de Erros

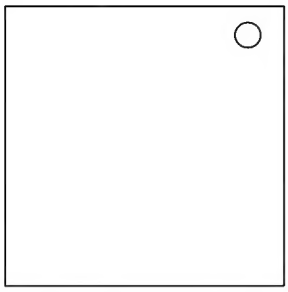



Se o indicador de erro não está presente acima do cronômetro regressivo, a bomba irá explodir após o primeiro erro.

## Juntando Informações

Algumas instruções de desarmamento irão exigir informações específicas sobre a bomba, como o número de série. Esse tipo de informação pode ser tipicamente encontrada no topo, embaixo ou nos lados da bomba. Veja o Apêndice A, B e C para instruções de identificação que serão úteis para desarmar certos módulos.

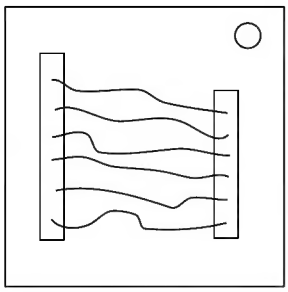
# Seção 1: Módulos



Módulos podem ser identificados por um LED no canto superior direito. Quando esse LED ficar verde, o módulo foi desarmado.

Todos os módulos devem ser desativados para desarmar a bomba.

# A Respeito dos Fios



*Fios são o sangue vital dos eletrônicos! Espere, não, eletricidade é o sangue vital. Fios são tipo artérias. Ou veias? Não importa...*

- Um módulo de fios pode ter de 3 a 6 fios nele
- Apenas <u>um</u> fio correto precisa ser cortado para desarmar o módulo.
- A ordem dos fios começa com o primeiro no topo.

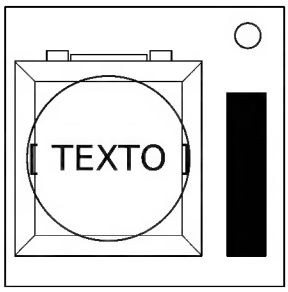
**<u>3 fios:</u>**
Se não houver fios vermelhos, corte o segundo fio.
Caso contrário, se o último fio for branco, corte o último fio.
Caso contrário, se houver mais de um fio azul, corte o último fio azul.
Caso contrário, corte o último fio.

**<u>4 fios:</u>**
Se houver mais de um fio vermelho e o último dígito do serial for ímpar, corte o último fio vermelho.
Caso contrário, se o último fio for amarelo e não houver fios vermelhos, corte o primeiro fio.
Caso contrário, se houver exatamente um fio azul, corte o primeiro fio.
Caso contrário, se houver mais de um fio amarelo, corte o último fio.
Caso contrário, corte o segundo fio.

**<u>5 fios:</u>**
Se o último fio for preto e o último dígito do número de serial for ímpar, corte o quarto fio.
Caso contrário, se houver exatamente um fio vermelho e mais que um fio amarelo, corte o primeiro fio.
Caso contrário, se não houver fios pretos, corte o segundo fio.
Caso contrário, corte o primeiro fio.

**<u>6 fios:</u>**
Se não houver fios amarelos e o último dígito do número de serial for ímpar, corte o terceiro fio.
Caso contrário, se houver exatamente um fio amarelo e houver mais de um fio branco, corte o quarto fio.
Caso contrário, se não houver fios vermelhos, corte o último fio.
Caso contrário, corte o quarto fio.

# A Respeito do Botão




*Você pode pensar que um botão te dizendo para pressionar nele é bem direto. Esse é o tipo de pensamento que faz com que as pessoas explodam.*

*Veja o Apêndice A para uma referência de identificação de indicadores.*
*Veja o Apêndice B para uma referência de identificação de baterias.*

Siga essas regras na ordem em que são listadas. Realize a primeira ação em que aplica-se:

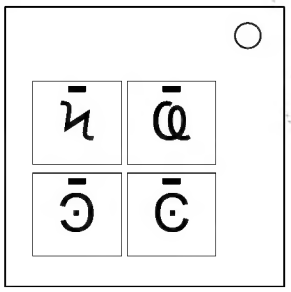
1. Se o botão é azul e no botão está escrito "Abortar", pressione e segure o botão e vá para "Soltando um Botão Pressionado".
2. Se existe mais de uma bateria na bomba e no botão está escrito "Detonar", pressione e imediamente solte o botão.
3. Se o botão é branco e tem um indicador aceso escrito CAR, pressione e segure o botão e vá para "Soltando um Botão Pressionado".
4. Se tem mais de 2 baterias na bomba e existe um indicador aceso escrito FRK, pressione e imediatamente solte o botão.
5. Se o botão é amarelo, pressione e segure o botão e vá para "Soltando um Botão Pressionado".
6. Se o botão é vermelho e no botão está escrito "Segure", pressione e imediatamente solte o botão.
7. Se nenhuma acima se aplicar, pressione e segure o botão e vá para "Soltando um Botão Pressionado."

## Soltando um Botão Pressionado

Se você começar a pressionar e segurar o botão, uma faixa colorida irá acender à direita do módulo. Baseado na cor dela, você deve soltar o botão em um ponto específico no tempo:

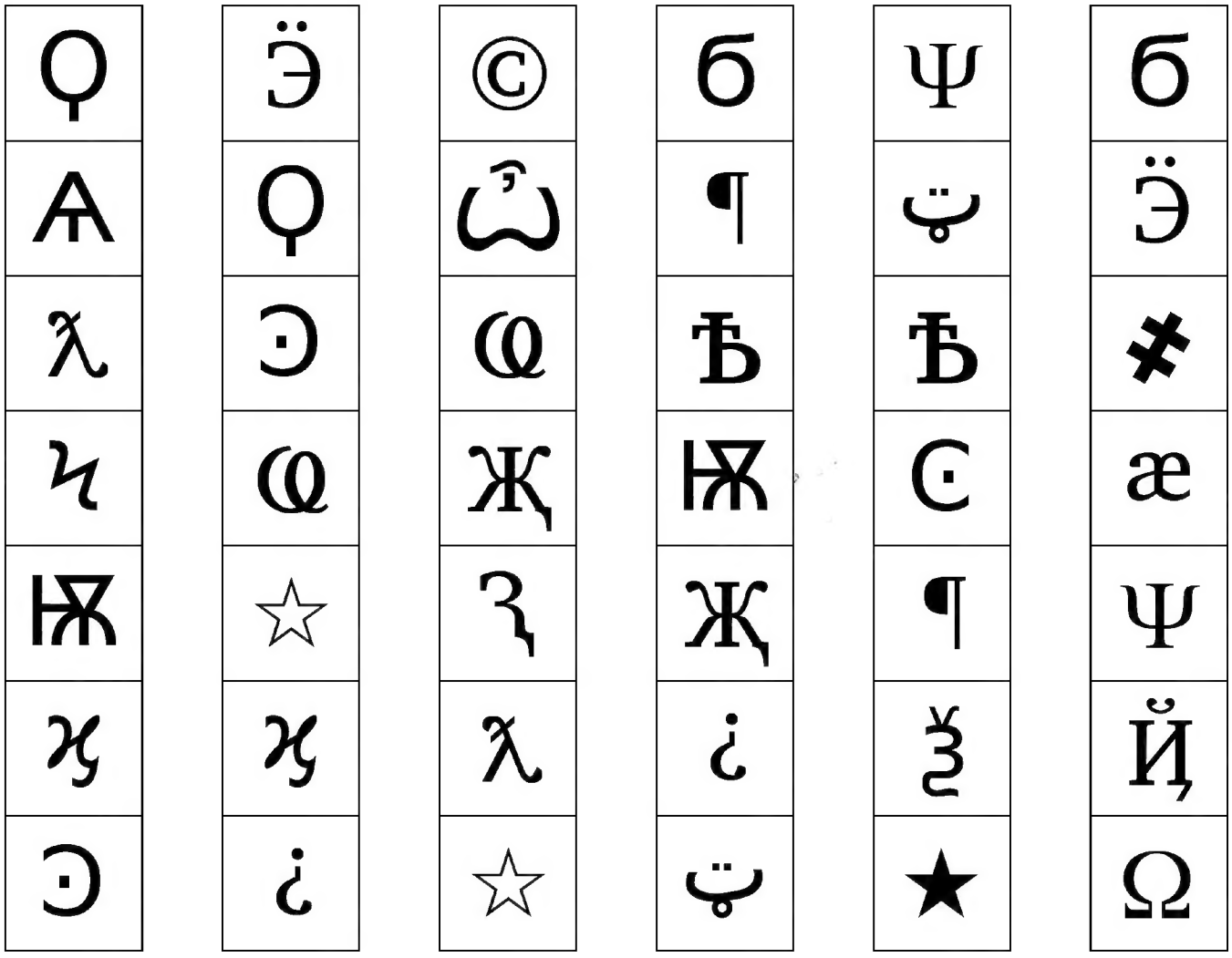
- Faixa azul: solte quando o marcador de tempo tiver um 4 em qualquer posição.
- Faixa branca: solte quando o marcador de tempo tiver um 1 em qualquer posição.
- Faixa amarela: solte quando o marcador de tempo tiver um 5 em qualquer posição.
- Faixa de qualquer outra cor: solte quando o marcador de tempo tiver um 1 em qualquer posição.

# A Respeito dos Teclados

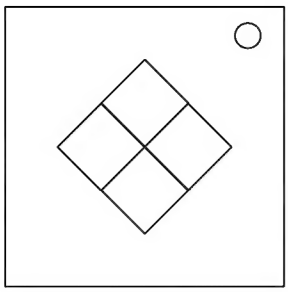


*Eu não tenho certeza de o quê esses símbolos são, mas eu imagino que eles tem algo a ver com o oculto.*

- Apenas uma coluna abaixo contém todos os quatro símbolos no teclado.
- Pressione os quatro botões na ordem que os símbolos aparecem de cima para baixo dentro daquela coluna.

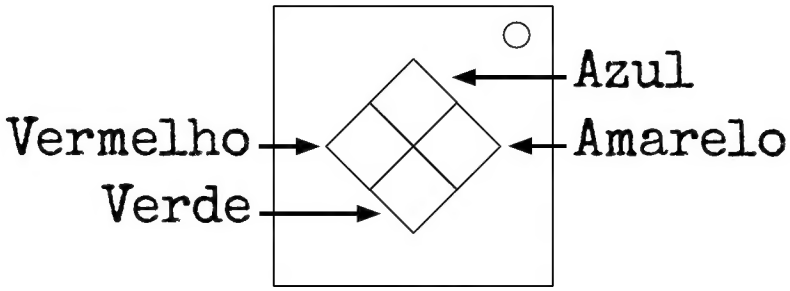


# A respeito do Genius



*Isso é como um daqueles brinquedos que você jogava quando era criança, onde você deveria repetir o padrão que aparece, exceto que esse provavelmente foi comprado em uma loja de um real.*

1. Um dos quatro botões coloridos vai piscar.
2. Usando a tabela correta abaixo, pressione o botão com a cor correspondente.
3. O botão original vai piscar, seguido de outro. Repita essa sequência em ordem usando o mapeamento das cores.
4. A sequência vai aumentar em um cada vez que você acertar a sequência até que o módulo seja desarmado.



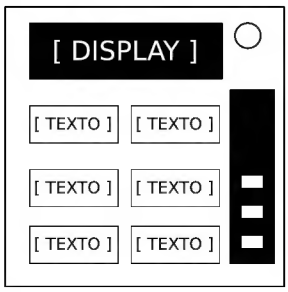

Se o número de série contém uma vogal:

| | | Flash Vermelho | Flash Azul | Flash Verde | Flash Amarelo |
|---|---|---|---|---|---|
| **Botão pra Apertar:** | **0 Erros** | Azul | Vermelho | Amarelo | Verde |
| | **1 Erro** | Amarelo | Verde | Azul | Vermelho |
| | **2 Erros** | Verde | Vermelho | Amarelo | Azul |

Se o número de série não contém uma vogal:

| | | Flash Vermelho | Flash Azul | Flash Verde | Flash Amarelo |
|---|---|---|---|---|---|
| **Botão pra Apertar:** | **0 Erros** | Azul | Amarelo | Verde | Vermelho |
| | **1 Erro** | Vermelho | Azul | Amarelo | Verde |
| | **2 Erros** | Amarelo | Verde | Azul | Vermelho |

# A respeito do Quem está em Primeiro

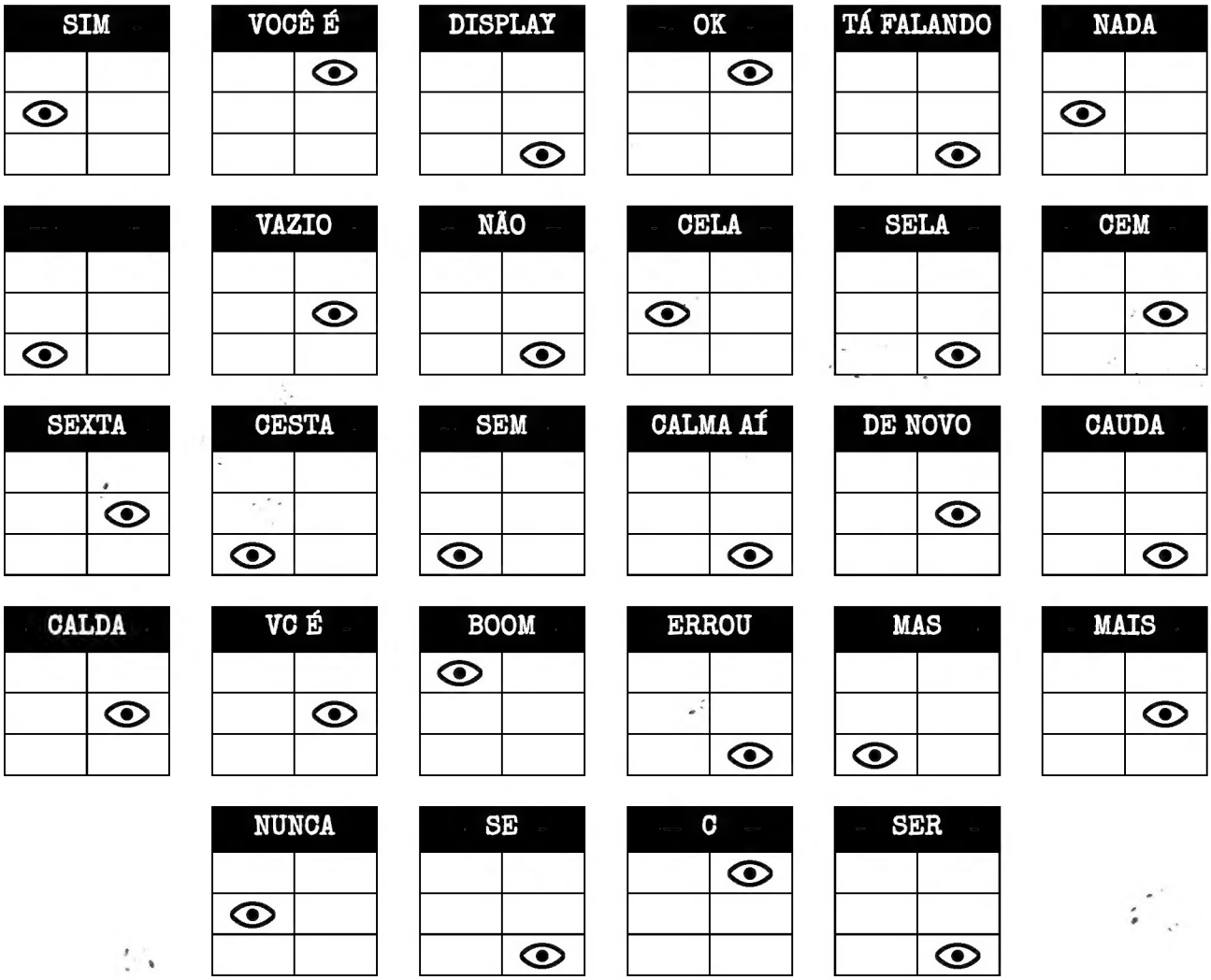



*Essa parafernalha é que nem um roteiro de comédia barata, que poderia ser até engraçado se não estivesse conectado numa bomba. Vou resumir isso, já que palavras só complicam as coisas.*

1. Leia a exibição e use o passo 1 para determinar qual legenda de botão ler.
2. Usando a legenda desse botão, use o passo 2 para determinar qual botão apertar.
3. Repita até que o módulo seja desarmado.

## Passo 1:

Baseado na exibição, leia a legenda de um determinado botão e prossiga para o passo 2:

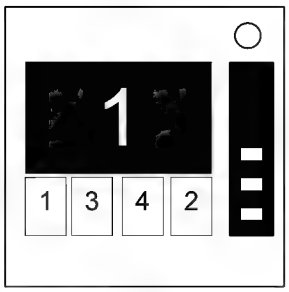


## Passo 2:

Usando a legenda do passo 1, aperte o primeito botão que aparece na lista correspondente:

| | |
|---|---|
| **"PRONTO":** | SIM, OK, O QUÊ?, MEIO, ESQUERDA, APERTA, CERTO, ASSENTO, PRONTO, NÃO, PRIMEIRO, HMMMMM, NADA, ACENTO |
| **"PRIMEIRO":** | ESQUERDA, OK, SIM, MEIO, NÃO, CERTO, NADA, HMMMMM, ACENTO, PRONTO, ASSENTO, O QUÊ?, APERTA, PRIMEIRO |
| **"NÃO":** | ASSENTO, HMMMMM, ACENTO, PRIMEIRO, O QUÊ?, PRONTO, CERTO, SIM, NADA, ESQUERDA, APERTA, OK, NÃO, MEIO |
| **"ASSENTO":** | ACENTO, CERTO, OK, MEIO, ASSENTO, APERTA, PRONTO, NADA, NÃO, O QUÊ?, ESQUERDA, HMMMMM, SIM, PRIMEIRO |
| **"NADA":** | HMMMMM, CERTO, OK, MEIO, SIM, ASSENTO, NÃO, APERTA, ESQUERDA, O QUÊ?, ACENTO, PRIMEIRO, NADA, PRONTO |
| **"SIM":** | OK, CERTO, HMMMMM, MEIO, PRIMEIRO, O QUÊ?, APERTA, PRONTO, NADA, SIM, ESQUERDA, ASSENTO, NÃO, ACENTO |
| **"O QUÊ?":** | HMMMMM, O QUÊ?, ESQUERDA, NADA, PRONTO, ASSENTO, MEIO, NÃO, OK, PRIMEIRO, ACENTO, SIM, APERTA, CERTO |
| **"HMMMMM":** | PRONTO, NADA, ESQUERDA, O QUÊ?, OK, SIM, CERTO, NÃO, APERTA, ASSENTO, HMMMMM, MEIO, ACENTO, PRIMEIRO |
| **"ESQUERDA":** | CERTO, ESQUERDA, PRIMEIRO, NÃO, MEIO, SIM, ASSENTO, O QUÊ?, HMMMMM, ACENTO, APERTA, PRONTO, OK, NADA |
| **"CERTO":** | SIM, NADA, PRONTO, APERTA, NÃO, ACENTO, O QUÊ?, CERTO, MEIO, ESQUERDA, HMMMMM, ASSENTO, OK, PRIMEIRO |
| **"MEIO":** | ASSENTO, PRONTO, OK, O QUÊ?, NADA, APERTA, NÃO, ACENTO, ESQUERDA, MEIO, CERTO, PRIMEIRO, HMMMMM, SIM |
| **"OK":** | MEIO, NÃO, PRIMEIRO, SIM, HMMMMM, NADA, ACENTO, OK, ESQUERDA, PRONTO, ASSENTO, APERTA, O QUÊ?, CERTO |
| **"ACENTO":** | HMMMMM, NÃO, ASSENTO, OK, SIM, ESQUERDA, PRIMEIRO, APERTA, O QUÊ?, ACENTO, NADA, PRONTO, CERTO, MEIO |
| **"APERTA":** | CERTO, MEIO, SIM, PRONTO, APERTA, OK, NADA, HMMMMM, ASSENTO, ESQUERDA, PRIMEIRO, O QUÊ?, NÃO, ACENTO |
| **"VOCÊ":** | CLARO, VOCÊ É, OCÊ, CÊ É, PRÓXIMO, AHÃ, C É, CENSO, QUÊ?, VOCÊ, NÃO SEI, SENSO, BORA, REPETE |
| **"VOCÊ É":** | OCÊ, PRÓXIMO, SENSO, AHÃ, QUÊ?, BORA, NÃO SEI, CENSO, VOCÊ, REPETE, CÊ É, CLARO, C É, VOCÊ É |
| **"OCÊ":** | NÃO SEI, VOCÊ É, AHÃ, OCÊ, PRÓXIMO, C É, CLARO, REPETE, CÊ É, VOCÊ, QUÊ?, CENSO, SENSO, BORA |
| **"CÊ É":** | VOCÊ, CÊ É, C É, PRÓXIMO, NÃO SEI, VOCÊ É, REPETE, OCÊ, QUÊ?, AHÃ, CLARO, BORA, SENSO, CENSO |
| **"C É":** | BORA, REPETE, C É, AHÃ, QUÊ?, CLARO, OCÊ, CENSO, CÊ É, SENSO, PRÓXIMO, NÃO SEI, VOCÊ É, VOCÊ |
| **"REPETE":** | AHÃ, CLARO, PRÓXIMO, QUÊ?, CÊ É, C É, NÃO SEI, BORA, REPETE, VOCÊ, SENSO, CENSO, VOCÊ É, OCÊ |
| **"AHÃ":** | AHÃ, OCÊ, VOCÊ É, VOCÊ, BORA, CENSO, NÃO SEI, PRÓXIMO, CLARO, SENSO, CÊ É, C É, REPETE, QUÊ? |
| **"NÃO SEI":** | C É, REPETE, VOCÊ É, CÊ É, PRÓXIMO, NÃO SEI, BORA, VOCÊ, AHÃ, SENSO, OCÊ, CLARO, CENSO, QUÊ? |
| **"QUÊ?":** | VOCÊ, CENSO, CÊ É, OCÊ, REPETE, BORA, NÃO SEI, SENSO, VOCÊ É, AHÃ, C É, PRÓXIMO, QUÊ?, CLARO |
| **"BORA":** | CLARO, AHÃ, PRÓXIMO, QUÊ?, OCÊ, C É, CÊ É, CENSO, SENSO, VOCÊ, REPETE, VOCÊ É, NÃO SEI, BORA |
| **"PRÓXIMO":** | QUÊ?, AHÃ, NÃO SEI, OCÊ, CENSO, CLARO, PRÓXIMO, SENSO, BORA, VOCÊ É, C É, CÊ É, REPETE, VOCÊ |
| **"CENSO":** | VOCÊ É, REPETE, BORA, NÃO SEI, VOCÊ, C É, CLARO, QUÊ?, CÊ É, PRÓXIMO, CENSO, AHÃ, OCÊ, SENSO |
| **"CLARO":** | VOCÊ É, BORA, SENSO, CÊ É, VOCÊ, CENSO, AHÃ, C É, CLARO, REPETE, QUÊ?, PRÓXIMO, OCÊ, NÃO SEI |
| **"SENSO":** | CÊ É, PRÓXIMO, REPETE, C É, CENSO, BORA, NÃO SEI, QUÊ?, AHÃ, VOCÊ, SENSO, CLARO, VOCÊ É, OCÊ |

# A Respeito da Memória




*A memória é uma coisa frágil, mas tudo é também quando uma bomba explode, então preste atenção!*

- Pressione o botão correto para continuar para o próximo estágio do módulo. Complete todos os estágios para desarmar o módulo.
- Pressionar um botão incorreto vai recomeçar o módulo no estágio 1.
- As posições dos botões estão ordenadas da esquerda pra direita.

## Estágio 1:

Se o número exibido é 1, pressione o botão na segunda posição.
Se o número exibido é 2, pressione o botão na segunda posição.
Se o número exibido é 3, pressione o botão na terceira posição.
Se o número exibido é 4, pressione o botão na quarta posição.

## Estágio 2:

Se o número exibido é 1, pressione o botão com o número "4".
Se o número exibido é 2, pressione o botão na mesma posição que você pressionou no estágio 1.
Se o número exibido é 3, pressione o botão na primeira posição.
Se o número exibido é 4, pressione o botão na mesma posição que você pressionou no estágio 1.

## Estágio 3:

Se o número exibido é 1, pressione o botão com o mesmo número que você pressionou no estágio 2.
Se o número exibido é 2, pressione o botão com o mesmo número que você pressionou no estágio 1.
Se o número exibido é 3, pressione o botão na terceira posição.
Se o número exibido é 4, pressione o botão com o número "4".

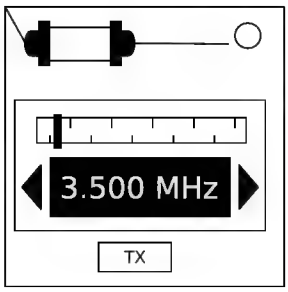
## Estágio 4:

Se o número exibido é 1, pressione o botão na mesma posição que você pressionou no estágio 1.
Se o número exibido é 2, pressione o botão na primeira posição.
Se o número exibido é 3, pressione o botão na mesma posição que você pressionou no estágio 2.
Se o número exibido é 4, pressione o botão na mesma posição que você pressionou no estágio 2.

## Estágio 5:

Se o número exibido é 1, pressione o botão com o mesmo número que você pressionou no estágio 1.
Se o número exibido é 2, pressione o botão com o mesmo número que você pressionou no estágio 2.
Se o número exibido é 3, pressione o botão com o mesmo número que você pressionou no estágio 4.
Se o número exibido é 4, pressione o botão com o mesmo número que você pressionou no estágio 3.

# A Respeito do Código Morse




*Uma forma antiquada de comunicação naval? O quê mais falta? Pelo menos é Código Morse real, então preste atenção e você pode aprender alguma coisa.*

- Interprete o sinal da luz brilhante utilizando a cartilha de Código Morse para formar uma das palavras na tabela.
- O sinal vai repetir, com um grande espaço entre as repetições.
- Assim que a palavra for identificada, configure para a frequência correta e pressione o botão de transmitir (TX).

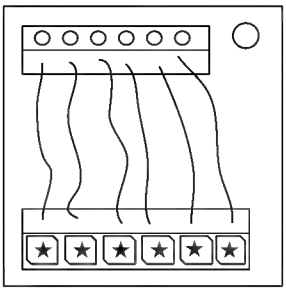
## Como Interpretar

1. Uma piscada rápida representa um ponto.
2. Uma piscada longa representa um traço.
3. Tem um espaço grande entre as letras.
4. Tem um espaço bem grande antes da palavra repetir.

| | | | |
|---|---|---|---|
| A | ·− | U | ··− |
| B | −··· | V | ···− |
| C | −·−· | W | ·−− |
| D | −·· | X | −··− |
| E | · | Y | −·−− |
| F | ··−· | Z | −−·· |
| G | −−· | | |
| H | ···· | | |
| I | ·· | | |
| J | ·−−− | | |
| K | −·− | 0 | ````−−−−−` |
| L | ·−·· | 1 | ·−−−− |
| M | −− | 2 | ··−−− |
| N | −· | 3 | ···−− |
| O | −−− | 4 | ····− |
| P | ·−−· | 5 | ····· |
| Q | −−·− | 6 | −···· |
| R | ·−· | 7 | −−··· |
| S | ··· | 8 | −−−·· |
| T | − | 9 | −−−−· |

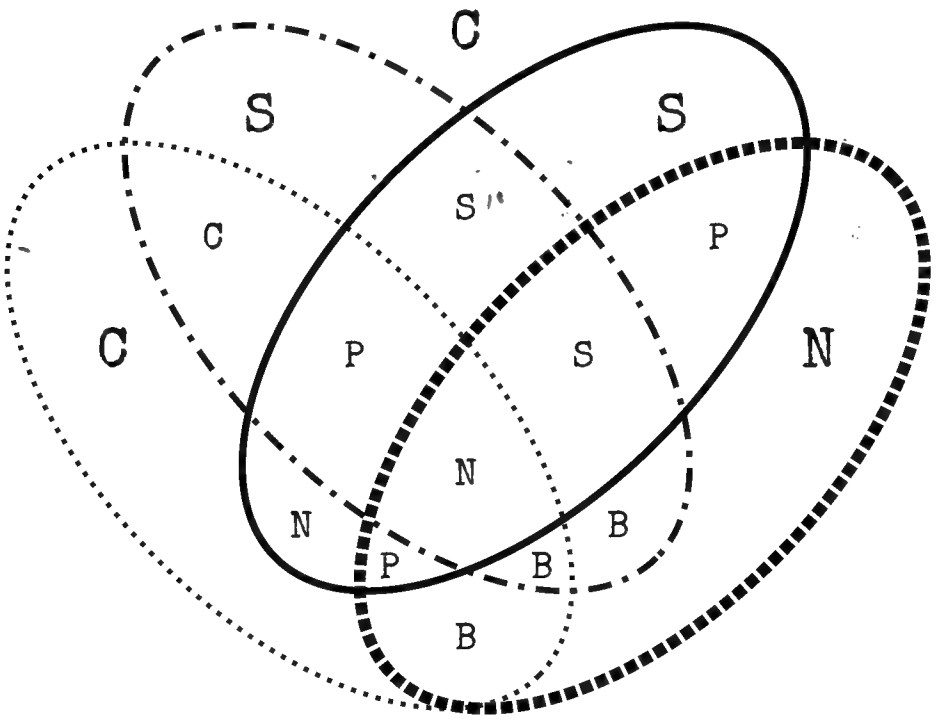
| Se a palavra é: | Responder na frequência: |
|---|---|
| podre | 3.505 MHz |
| frase | 3.515 MHz |
| unido | 3.522 MHz |
| opera | 3.532 MHz |
| trufa | 3.535 MHz |
| misto | 3.542 MHz |
| parar | 3.545 MHz |
| ritmo | 3.552 MHz |
| mundo | 3.555 MHz |
| senado | 3.565 MHz |
| surfe | 3.572 MHz |
| times | 3.575 MHz |
| moeda | 3.582 MHz |
| malote | 3.592 MHz |
| pesca | 3.595 MHz |
| pudim | 3.600 MHz |

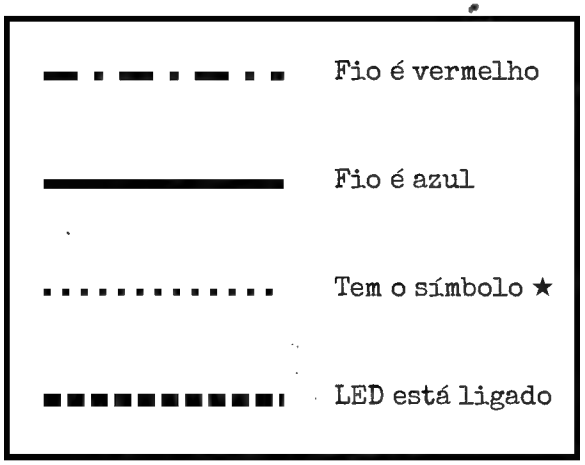
# A Respeito dos Fios Complicados



*Esses fios não são que nem os outros. Alguns tem listras! O que faz deles completamente diferentes. A boa notícia é que a gente encontrou um resumido conjunto de instruções de o que fazer em relação a eles! Talvez resumido até demais...*

- Olhe para cada fio: tem um LED em cima do fio e um espaço embaixo dele para um símbolo de "★".
- Para **cada** fio/LED/combinação de símbolos, use o diagrama de Venn abaixo para decidir se deve ou não cortar o fio.
- Cada fio pode ser listrado de múltiplas cores.

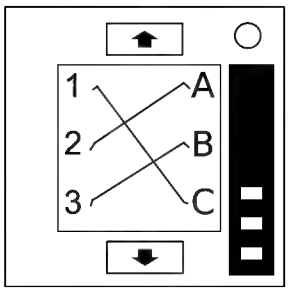



| Letra | Instrução |
|---|---|
| C | Corte o fio |
| N | Não corte o fio |
| S | Corte o fio se o último dígito do número de série é par |
| P | Corte o fio se a bomba tem uma entrada paralela |
| B | Corte o fio se a bomba tem uma ou mais baterias |

*Veja o Apêndice B para uma referência de identificação de baterias.*
*Veja o Apêndice C para uma referência de identificação de entradas.*

# A Respeito dos Fios Sequenciados




*É difícil dizer como esse mecanismo funciona. A engenharia é muito impressionante, mas deve ter um jeito mais fácil de gerenciar nove fios.*

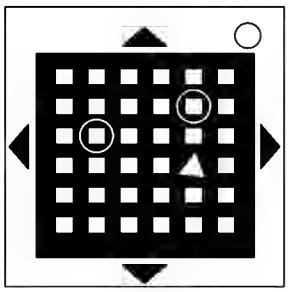
- Nesse módulo existem muitos painéis com fios neles, mas apenas um painel é visível de cada vez. Mude para o próximo painel usando o botão baixo e para o painel anterior usando o botão cima.
- Não mude para o próximo painel até você ter certeza de que cortou todos os fios necessários no painel atual.
- Corte os fios assim como mostra a tabela a seguir. As aparições de fios são acumulativas em todos os painéis dentro do módulo.

| Aparições do Fio Vermelho | |
|---|---|
| **Ocorrência de Fios** | **Corte se conectado a:** |
| Primeira aparição do fio vermelho | C |
| Segunda aparição do fio vermelho | B |
| Terceira aparição do fio vermelho | A |
| Quarta aparição do fio vermelho | A ou C |
| Quinta aparição do fio vermelho | B |
| Sexta aparição do fio vermelho | A ou C |
| Sétima aparição do fio vermelho | A, B ou C |
| Oitava aparição do fio vermelho | A ou B |
| Nona aparição do fio vermelho | B |

| Aparições do Fio Azul | |
|---|---|
| **Ocorrência de Fios** | **Corte se conectado a:** |
| Primeira aparição do fio azul | B |
| Segunda aparição do fio azul | A ou C |
| Terceira aparição do fio azul | B |
| Quarta aparição do fio azul | A |
| Quinta aparição do fio azul | B |
| Sexta aparição do fio azul | B ou C |
| Sétima aparição do fio azul | C |
| Oitava aparição do fio azul | A ou C |
| Nona aparição do fio azul | A |

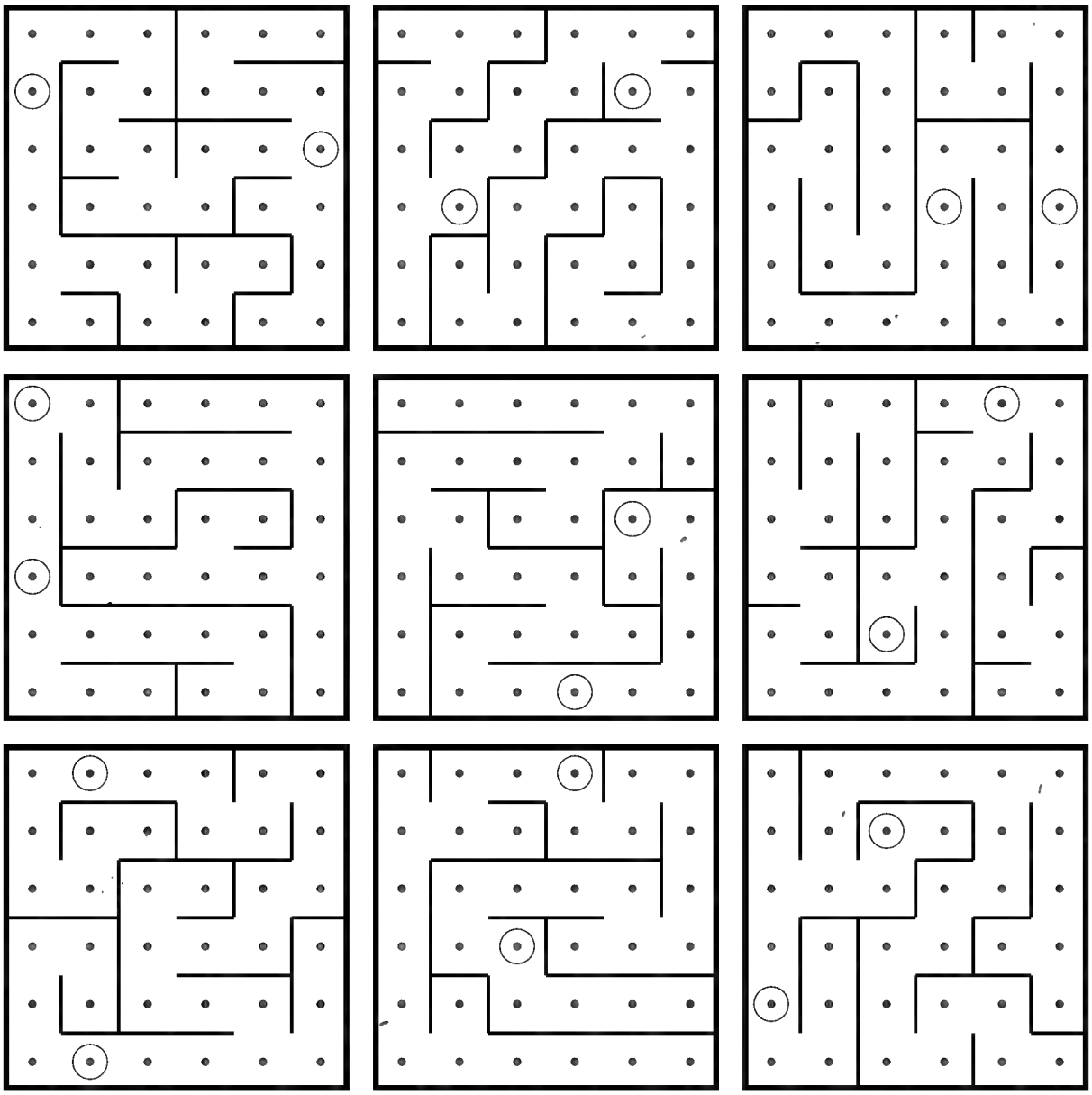
| Aparições do Fio Preto | |
|---|---|
| **Ocorrência de Fios** | **Corte se conectado a:** |
| Primeira aparição do fio preto | A, B ou C |
| Segunda aparição do fio preto | A ou C |
| Terceira aparição do fio preto | B |
| Quarta aparição do fio preto | A ou C |
| Quinta aparição do fio preto | B |
| Sexta aparição do fio preto | B ou C |
| Sétima aparição do fio preto | A ou B |
| Oitava aparição do fio preto | C |
| Nona aparição do fio preto | C |

# A Respeito dos Labirintos

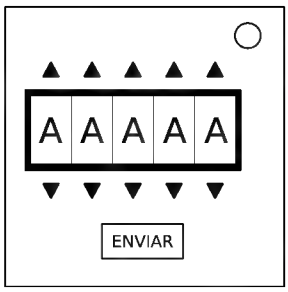


*Isso parece ser uma espécie de labirinto, provavelmente roubado de um jogo americano de restaurante.*

- Encontre o labirinto com as mesmas marcas circulares.
- O desarmador deve navegar com a luz branca até o triângulo vermelho utilizando os botões de seta.
- **Aviso:** Não cruze as linhas mostradas no labirinto. Essas linhas são invisíveis na bomba.



# A Respeito das Senhas

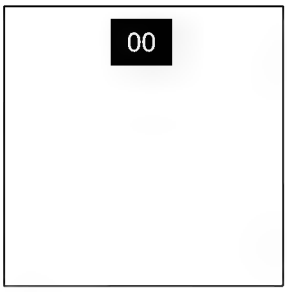



*Felizmente essa senha não segue os requisitos de segurança do governo: 22 caracteres, maiúsculas e minúsculas, números em ordem aleatória e sem nenhum palíndromo acima de 3 caracteres.*

- Os botões acima e abaixo de cada letra irão rodar pelas possibilidades daquela posição
- Apenas uma combinação das letras disponíveis vai combinar com uma das senhas abaixo.
- Pressione o botão de enviar quando a palavra correta for inserida.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| acesa | ajuda | amigo | antes | arcos |
| baile | balas | bispo | chefe | cheio |
| cinto | cravo | etapa | etnia | flora |
| lazer | legal | lugar | parte | parto |
| perto | porta | regra | resto | salve |
| sente | setor | sexta | tecla | tinta |
| torta | touro | trato | valer | veado |

# Seção 2: Módulos Carentes

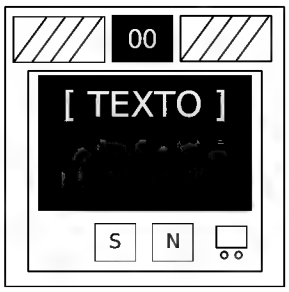



Módulos carentes não podem ser desarmados, mas são um perigo recorrente.

Módulos carentes podem ser identificados como módulos que tem um cronômetro de 2 dígitos no centro superior. Interagir com a bomba pode causar a reativação deles. Assim que são ativados, deve-se lidar com esses módulos regularmente antes que seu cronômetro zere para evitar um erro.

Fique atento: módulos carentes podem reativar a qualquer momento.

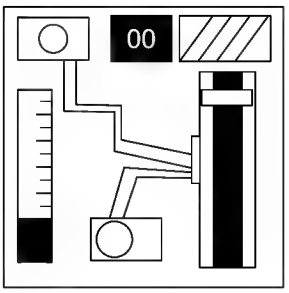
# A Respeito da Chaminé




*Hackear computadores é dureza! Bom, normalmente é. Esse trabalho poderia ser feito por aqueles passarinhos de escritório pressionando a mesma tecla constantemente.*

- Responda as perguntas do computador pressionando "S" para "Sim" ou "N" para "Não".

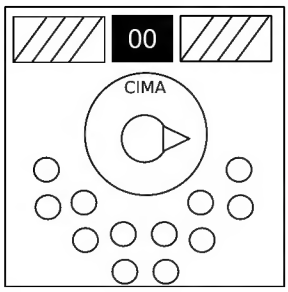
# A Respeito da Descarga do Capacitor




*Eu chuto que isso só serve para atrair sua atenção, porque se não isso é só eletrônica de segunda.*

- Descargue o capacitor antes que ele sobrecarregue forçando a alavanca para baixo.

# A Respeito dos Controladores




*Desnecessariamente complicado e infinitamente carente. Imagine se tamanha engenhosidade fosse usada para fazer outra coisa além de enigmas diabólicos.*

- O controlador pode ser virado para uma de quatro posições diferentes.
- O controlador deve estar na posição correta quando o cronômetro desse módulo for zero.
- A posição correta pode ser determinada pela configuração aceso/apagado dos doze LEDs.
- As posições dos controladores são relativas a legenda "CIMA", que pode ter girado.

## Configurações do LED

**Para Cima:**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | X | | X | X |
| X | X | X | X | | X |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| X | | X | | X | |
| | X | X | | X | X |

**Para Baixo:**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | X | X | | | X |
| X | X | X | X | | X |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| X | | X | | X | |
| | X | | | | X |

**Para Esquerda:**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | X | |
| X | | | X | X | X |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | X | |
| | | | X | X | |

**Para Direita:**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| X | | X | X | X | X |
| X | X | X | | X | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| X | | X | X | | |
| X | X | X | | X | |

X = LED Aceso

# Apêndice A: Referência de Identificação de Indicadores

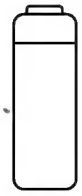
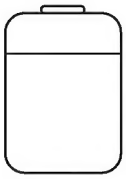
Luzes indicadoras com siglas que podem ser encontradas nos lados do revestimento da bomba.

## Indicadores Comuns

- SND
- CLR
- CAR
- IND
- FRQ
- SIG
- NSA
- MSA
- TRN
- BOB
- FRK

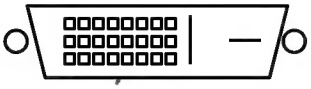
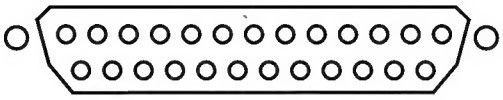
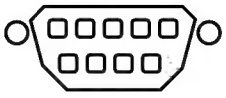
# Apêndice B: Referência de Identificação de Baterias

Tipos comuns de bateria podem ser encontrados nos arredores do revestimento da bomba.

| Bateria | Tipo |
|---|---|
|  | AA |
|  | D |

# Apêndice C: Referência de Identificação de Entradas

Entradas digitais e analógicas podem ser encontradas nos lados do revestimento da bomba.

| Porta | Nome |
|---|---|
|  | DVI-D |
|  | Paralelo |
| | PS/2 |
| | RJ-45 |
|  | Serial |
| | Estéreo RCA |